



01

Presentación

Transcripción

[00:00] Hola amigos y amigas. Sean bienvenidos a la tercer parte del curso de lógica de programación. Bueno, este curso es la continuación de la parte 1 y parte 2 en las cuales vimos los conceptos básicos y primordiales para esta jornada de desarrollador que ustedes están buscando y ustedes están siguiendo.

[00:25] Solo que el objetivo en este curso específico es practicar con juegos, animaciones y diagramas que nos ayudarán a desarrollar estas habilidades que ustedes están buscando para volverse programadores pero de una forma más dinámica.

[00:46] Si están aquí y no han hecho los anteriores cursos, les recomiendo fuertemente que den un paso atrás y de esta manera van a poder aprovechar mucho mejor el concepto y todos los conocimientos que aquí serán abordados.

[01:03] Déjenme presentarme. Soy Christian Velasco, soy ingeniero industrial y de sistemas de formación y tengo una especialidad en ciencia de datos. Actualmente yo vivo en Brasil, en la ciudad de San Pablo específicamente, y al igual que ustedes soy apasionado por la tecnología y todo este mundo digital en el que vivimos hoy en día. Vengo trabajando ya algunos años con programación y análisis de datos.

[01:30] El contenido de este curso será conocer Canvas HTML y cómo lo usamos en JavaScript. Si nunca han escuchado o no conocen esta palabra Canvas, haciendo una analogía bien simple es como si fuera una pizarra, una

pizarra en la cual podemos usar APIs, usar funciones, instrucciones de JavaScript para dibujar, graficar en esta pizarra, en este Canvas, conforme nuestros objetivos, conforme nuestros programas lo requieran.

[02:02] Vamos a repasar bastante el tema de funciones e iteraciones, conceptos que ya los vimos anteriormente, pero aquí los vamos a usar de una forma más aplicada, para construir nuestros programas dinámicos que estamos buscando.

[02:18] Vamos a ver otro punto importante que son las interacciones con el usuario, o sea, cuando el usuario hace un clic, por ejemplo, qué puedo capturar con ese clic, lo que se conoce como eventos, y qué puedo hacer con ese evento, ejecutar instrucciones después de la captura del evento del usuario, en este caso que es el clic que fue realizado.

[02:47] Vamos a ver un poco animaciones, animaciones con los elementos que vamos a crear en nuestro Canvas y al final vamos a crear un juego de acertar al blanco para aplicar todos estos conocimientos. Para tangibilizar eso, vamos a ver los tres programas que crearemos. Justamente primero es una bandera, en el cual vamos a repasar todas esas funciones para graficar.

[03:16] Vamos a aprender a crear diferentes elementos, diferentes diagramas como cuadrados, rectángulos, circunferencias, puedo usar líneas para graficar, en este caso un triángulo que hay por detrás. En fin, vamos a ver toda esa metodología de cómo usar nuestro Canvas para hacer este tipo de gráficos.

[03:36] Luego, haciendo uso de iteraciones, vamos a graficar como si fuera una bandera, rojo, amarillo y verde, la bandera de Bolivia, o un semáforo también, que pueda ser la analogía de un semáforo. El objetivo en este programa va a ser usar iteraciones para graficar de la forma más simple, usando la menor cantidad de códigos este gráfico del semáforo.

[04:05] Y por último vamos a hacer nuestro juego de tiro al blanco, de acertar al blanco. Como podrán ver, nuestro objetivo aquí se dispara en posiciones aleatorias y como un tiempo, cada tiempo determinado, y la idea es que el

usuario cuando haga clic y acierte en el objetivo, aparezca un mensaje que diga: "Tiro certero". Él da acertar y el juego continúa.

[04:35] Entonces, amigos y amigas, ese es el contenido de nuestro curso, tenemos bastantes conceptos prácticos ahora que aprender. Es un curso bien dinámico así que nos vemos en las aulas de contenido y espero sea de su agrado y sea de su provecho. Muchas gracias. Nos vemos, chau, chau.